

**TFG**

---

# **PINTURA MATERIAL Y ERROR DIGITAL**

**UN ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL *GLITCH***

**Presentado por Emilio López González  
Tutor: Joël Mestre Froissard**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grado en Bellas Artes  
Curso 2020-2021**



**UNIVERSITAT  
POLITÀCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

En este trabajo hablaremos sobre qué es *Glitch* y se analizarán detalladamente diversas facetas del mismo, con el estudio de estos tres artículos, *La estética del error en la edad digital*, *A la caza del error*, *la destrucción de la imagen digital como práctica de creación*, y *La herida y el pixel, la desmaterialización del cuerpo en la era era digital*. Se expondrán las ideas que aparecen en estos artículos para su mejor entendimiento, analizando así sus conceptos más importantes, con los que posteriormente generar un proyecto pictórico que recoja parte de los conceptos analizados.

El trabajo se realizará en varias etapas, primeramente se definirá qué es el *Glitch*, como surge y en qué contexto, para más tarde poder hablar de los diferentes campos que lo componen. Una de nuestras intenciones es explicar la influencia que ha tenido esta característica de la imagen técnica en la pintura y en otras facetas del mundo del arte, aunque se destacará más la influencia pictórica.

En segundo lugar se expondrá el trabajo de interpretación a nivel simbólico y representacional en pintura, que contendrá nuestra perspectiva sobre el *Glitch* en el ámbito pictórico, y cómo eso afecta y manifiesta sus analogías con la corporeidad de propio ser humano. Donde se expresaran conceptos y procesos utilizados para realizar la obra, materiales, técnica, con la explicación de nuestra forma de ver y expresar el *Glitch*. Mostrando fotos de proceso y detalle de las dos piezas que se producen en este trabajo.

### Palabras Clave

*Glitch* - Pintura - Muerte - Digital - Cuerpo - Mural

## ABSTRACT AND KEYWORDS

In this work I'm going to talk about what Glitch is and will be analyzed in detail different aspects about itself, with the study of these three articles, "The aesthetics of error in the digital age", "Mistake hunting, destruction of digital image like a creative practice" and the last one, "The wound and the pixel, body dematerialization in the digital age". Ideas that appear in these articles will be exposed for a better understanding , analyzing its most important concepts, which we will later generate a pictorial project that collects part of the analyzed concepts.

This work will be done in various stages. Foremost, will be defined what Glitch is, how it arises and in what context, for later be able to talk about different areas that compose it. One of our intentions is to explain the influence that this artistic trend has had in the paint and in other aspects of the art world, although the pictorial influence stands out more.

Secondly, the work of interpretation the symbolic and representation level painting will be exhibited, which will contain our perspective of Glitch about the pictorial field and how it affects and manifests its analogies and corporeity of the human being. Where concepts and processes used will be expressed to do the artwork, materials, technique... with the explanation about our way to see and express the Glitch. Showing process photos and every detail about the two piece that are produced in this work.

### Key Words

Glitch - Painting - Dead - Digital - Body - Mural

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi familia y a mi pareja por la comprensión y la paciencia, por apoyarme incondicionalmente hasta en los momentos más duros.

A mi tutor Joël Mestre Froissard por la orientación que me ha dado durante el transcurso del proyecto.

Al artista Alejandro Bombín por su aportación altruista al proyecto.

A Juan Bautista Peiró López, por leer el proyecto y aconsejarme lecturas.

*“El arte siempre ha estado muy cerca de la tecnología, aunque sea para manifestarse en reacción a ella. La óptica del barroco, la fotografía y el cubismo, el mundo mecánico y el futurismo, un movimiento que convivió a su vez con la pintura metafísica italiana y el dadaísmo. Hay muchos casos en donde la tecnología y el arte ha sido fértil, revelando nuevas formas de imagen de la imagen y del modo en que vivimos y pensamos nuestro entorno.”<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup>MESTRE, J. (2018) . *Nunca los lejos estuvieron tan cerca*. Catalogo de la exposición en la Sala 30: MACVAC. Castellón. p. 17

# ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	7
2	OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	8
3	MARCO TEÓRICO	10
	3.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL GLITCH	10
	3.2 FACETAS DEL GLITCH: FALLO CASUAL Y FALLO FORZOSO	13
	3.3 INFLUENCIAS EN LA PINTURA, CINE Y MEDIOS DE MASAS	17
4	PINTURA MATERIAL Y ERROR DIGITAL	23
	4.1 REFERENTES	23
	4.2 CONCEPTOS EN NUESTRO PROYECTO	27
	4.3 PROCESO Y REFLEXIONES.	31
5	CONCLUSIONES	36
6	BIBLIOGRAFIA	37

# 1. INTRODUCCIÓN

El proyecto, se trata de un trabajo final de Grado de Bellas Artes, el cual se ha llevado a la práctica en la facultad de BB. AA. de Sant Carles, de la Universitat Politècnica de València.

El trabajo se compone en primera instancia de un estudio de estos tres artículos: *La estética del error en la edad digital*, por Pedro Ajo.<sup>2</sup> *A la caza del error, la destrucción de la imagen digital como práctica de creación*, por Tania Castellano San Jacinto.<sup>3</sup> *La herida y el pixel, la desmaterialización del cuerpo en la era digital*, por José García Perera.<sup>4</sup> Por otra parte tenemos la interpretación en pintura, en la que se concentran dos obras pictóricas de gran formato, tituladas en su conjunto como, *pintura material y error digital*.

La primera parte comienza con un análisis de estos artículos, que están reunidos, ordenados y explicados para contextualizar y desarrollar que es realmente el *Glitch*, y sus diferentes vías, además de mostrar las diferentes influencias que ha ejercido esta estética en otras formas de expresión artística, aunque hablaremos en mayor medida de la rama pictórica. De acuerdo con esto, se enlazará con la interpretación propia de algunos conceptos expuestos en la fase de análisis.

La intención principal es atribuir un sentido al papel del cuerpo desmaterializado a través de una estructura digital defectuosa, ya que *"Ante la carnalidad hiriente que imponía el arte a finales del siglo pasado ha surgido en la pintura otro cuerpo mutilado mas bien por la distorsión, por interferencia, por baja resolución, por pixelado; es la herencia de ese arte Glitch que ha desembocado en una sublimación estética del error digital"*<sup>5</sup>. ¿Que pasa con el cuerpo si se desmaterializa en un espacio digital?, ¿qué es ahí la muerte?, nuestro propósito es responder a estas y otras preguntas a través de las obras pictóricas, apoyándonos en conceptos que nos expongan los escritos a analizados, y utilizando estos para sacar nuevas conclusiones.

---

<sup>2</sup> AJO, P. (2013) *La estética del error en la edad digital*. en Scribd, Madrid.

<sup>3</sup> CASTELLANO SAN JACINTO, T. (2016) "Al la caza del error. La destrucción de la imagen como práctica de creación" en *FEDRO, Revista de Estética y Teoría de las Artes*. Universidad de Zaragoza.

<sup>4</sup> GARCÍA PERERA, J. (2015) "La Herida y el píxel. La dematerialización del cuerpo humano en la era digital" *II Congreso Internacional de investigación en artes visuales ANIAV*, UPV. Valencia.

<sup>5</sup> GARCÍA PERERA, J. *op, cit.* p.300.

Nuestra intención es hacer hincapié en que la muerte no tiene porque ser dolorosa ni sangrienta, queremos ver más haya de la carne y el hueso, la interacción entre lo material y lo digital, dos conceptos opuestos trabajando de forma simultánea.

Utilizar y desglosar las ideas de los siguientes artículos, nos sirve para determinar todos los aspectos en común que preceden a este proyecto, con los que poder justificar tanto nuestras intenciones conceptuales, como la estética que se produce como resultado.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### OBJETIVOS

El objetivo principal es poder comprender que es el *Glitch* y hacia donde se ha dirigido, luego elaborar un trabajo que recoja ese testigo, y con eso generar un discurso nuevo y propio implicando al error digital como un recurso retórico en torno a la idea de muerte.

#### ***Objetivos específicos:***

- Encontrar las relaciones conceptuales entre nuestro trabajo y las facetas del *Glitch* más contemporáneas.
- Crear de forma profesional las dos obras, ya que una es mural, y como consecuencia será observada por mucha gente. La otra será un lienzo cuyo final pretende ser expositivo.
- Mostrar el proceso pictórico y explicarlo con exactitud, para poder sacar el máximo aprendizaje de él.
- Demostrar las posibilidades del óleo, en un terreno tan dificultoso como la representación de lo digital.



## METODOLOGÍA

Para proceder con coherencia, hemos decidido realizar varias fases que desemboquen en un resultado con progresión.

El proyecto se inicia con una contextualización sobre qué es el arte *Glitch* y cómo surge, con el fin de posicionar conceptos claros y utilizar esas cuestiones en nuestro proyecto de la forma más acertada posible. Se hablará de los distintos tipos de *Glitch*, posteriormente se introduce el artículo *La herida y el pixel, la desmaterialización del cuerpo en la era era digital*, tratando con esto temas que encauzan y dirigen el proyecto más directamente a nuestra propuesta, hablando del cuerpo humano desestructurado por lo digital, por último se mostraran artistas representativos de estas tendencias.

Prosiguiendo, se trata la parte pictórica, llegando hasta aquí con una comprensión más amplia del *Glitch*, conociendo las vías que queremos recorrer. Una vez sabido esto, procedemos al pintar las dos obras. En primer lugar, el mural realizado, en el pueblo de Benaguasil, y en segundo el cuadro de gran formato en estudio, que a pesar de ser distinto procedimiento pictórico no resulta diferente en la parte de ideación; me valgo de una tablet para generar composiciones y probar diversas formas de expresión de la misma idea, para más tarde realizar el trabajo en físico ya sea mural o cuadro en el estudio.

En cuanto al mural, no hay preparación previa de la superficie, es en última instancia cuando se aplica un hidrofugante y antifúngico. Primeramente se procede con el encaje, y el color base del muro virgen, ya que el color suele ser un tono medio perfecto.

En cuanto al cuadro, es un carpintero especializado en soportes, quien monta el bastidor, posteriormente se coloca la tela en el estudio, procediendo más tarde con la imprimación y el encaje. En cuanto al proceso pictórico, tanto el mural como el cuadro de estudio trazan el mismo camino, a pesar de ser tan diferentes en cuanto al formato y técnica. Primeramente se delimitan las diversas zonas a pintar con reservas, una vez hecho se tratan las zonas de manera independiente, pero siempre de lo general a lo particular, de atrás hacia delante, primero los oscuros y posteriormente las luces, utilizando tanto el acrílico para paredes, como el óleo lo más correctamente posible, una pintura contemporánea pero también académica.

### 3. MARCO TEÓRICO

#### 3.1 CONTEXTUALIZACIÓN DEL *GLITCH*

Con en fin de contextualizar, haremos un recorrido coherente y que trate de ir de lo general a lo particular.

No podemos definir el error digital sin antes hablar del error por excelencia en la pintura. El famoso *pentimento*, los errores o arrepentimientos que los pintores cometen en sus cuadros, obras que *a posteriori* de estos errores quedan con esas señales en capas superiores. Este error precede al cualquier otro error digital, también es cierto que hay algunas obras que terminaron con *pentimentos* muy visibles, ya sea porque el artista desistió o porque al final fue interesante mantenerlo. Podemos hablar de *la cena*, una obra de Antonio López en el que aparece este *pentimento* en forma de repetición con un aspecto ciertamente digital en el rostro de la mujer de la derecha.

Pero llegó el día en el que las primeras computadoras aparecieron a mediados del siglo XX, la tecnología ha avanzado de forma desorbitada año tras año, aún en la actualidad esto sigue siendo una bola de nieve que se hace cada vez más grande. Estos aparatos electrónicos a la par de su avance y sofisticación, han ido formando parte de nuestras vidas de forma más y más frecuente, llegando incluso al punto de no concebir la vida como la conocemos, sin ellos.

Esto, como no podía ser de otra manera, ha supuesto un cambio en la evolución de las artes visuales, sustituyendo en algunos casos el medio físico (pintura, dibujo) por el medio digital (*Photoshop*, *Procreate*) trasladando ciertas formas de creación artística, las cuales antes se realizaban de forma manual, esto ha llevado incluso al surgimiento de nuevos medios y procesos para la creación.

El progreso del siglo XX ha venido de la mano de unos resultados más perfectos, una limpieza y acabados intachables en algunos ámbitos de la creación artística, pero en contraposición, esta era digital también ha traído con ella todo un mundo de errores, distorsiones, pixelados, aberraciones y de más adjetivos que reflejaban las deficientes capacidades de los aparatos de la



Fig. 1. LÓPEZ GARCÍA, Antonio. *la cena*, 1971. Valencia: Fundación Bancaja.



Fig. 2. LÓPEZ GARCÍA, Antonio. Fragmento de *la cena*, 1971. Valencia: Fundación Bancaja.



**Fig. 3.** Interfaz de la primera consola que lanzó SEGA, la SG-1000 en 1983.

época, “así podemos afirmar que en la edad digital las limitaciones tecnológicas definen la estética de cada época”<sup>6</sup>.

Las imperfecciones o erratas son cada vez menos frecuentes en el presente, conforme la sofisticación de la tecnología se supera a sí misma, el error se muestra de manera cada vez más sutil. Hemos dejado atrás los impredecibles monitores de tubos de rayos catódicos, para pasar a las super fieles pantallas retina de Apple, ahora bien, a pesar de la mejora tecnológica y su avance, es inevitable sentir un que interés se dirige hacia el pasado, sentimos una atracción hacia el mundo de lo obsoleto, existe una fascinación por nuestro pasado cercano.

La pregunta que nos surge es la de ¿cuales son las causas de este interés?

En el artículo de *La estética del error en la edad digital*, trabajo de investigación que realizó Pedro Ajo, reconocido diseñador Gráfico, para ESD de Madrid en 2013/14 publicado en <https://es.scribd.com/doc/196913083/La-estetica-del-error-en-la-edad-digital>. Nos explica tres posibles causas de este fenómeno tras un amplio estudio, las cuales procederemos a desglosar y explicar.

En primer lugar, su autor nos explica que tan solo el simple hecho de utilizar el lenguaje del error digital, implica ya un traslado a una época pasada en la cual esa clase de errores eran más frecuentes, a pesar de que ahora sigue sucediendo pero a menor escala. Entonces es aquí, afirma Pedro Ajo, donde entra el factor de la nostalgia, por la cual sentimos una añoranza de un pasado en el que estos sucesos causados por una tecnología imperfecta formaban parte de nuestra vida de un modo u otro, por lo que se deduce de aquí, que una de las causas puede ser ese carácter nostálgico.

Otra de las conclusiones a las que llega su autor, es que este gusto por los errores pueda llegar desde una vertiente más amplia, a la que esta estética del error se subyace. Esta corriente ha causado mucho interés en el mundo del arte y el diseño, es conocida entre otros nombres como *new ugly*, trata sobre el gusto o la exaltación por lo que en primera instancia se puede considerar como feo u obsoleto, el ‘anticanon’. Esto podría ser una de las causas del gusto



**Fig. 3.** KAWAGUCHI, Yuta. Poster desing for friend. new ugly. 2015.

<sup>6</sup> AJO, P. (2013). *La estética del error en la edad digital*. en Scribd, Madrid, <<https://es.scribd.com/doc/196913083/La-estetica-del-error-en-la-edad-digital>>, [Consulta: 10 de Mayo de 2021] p. 3



**Fig. 4.** Pantalla de rayos de tubos catódicos, estropeada.

por esta estética del error, que la misma fuera una deriva de algo mayor, esto se extiende a diversos campos de la pintura y del diseño.

La siguiente y ultima razón que nos comparte Pedro Ajo, habla sobre como esta sociedad avanza a pasos agigantados hacia una nueva era tecnológica de una sofisticación inimaginable, debido a esto, es un hecho que en nuestro futuro cercano y también en nuestro presente, las máquinas cada vez se alejan más del error o los lapsos en su funcionamiento. Esta idea puede llegar a perturbarnos, ya que un mundo sin imperfecciones y repleto de tecnología avanzada puede llegar a ser algo demasiado frío, a causa de esto nuestra mirada se dirige hacia atrás observando el error y el tiempo en el que las máquinas fallaban como los humanos también lo hacen, es ese factor humanizante que se le otorga a las máquinas el que puede llegar a llamarnos la atención, e incluso ser reconfortante ante un universo tecnológico perfecto en el que parece que nos estamos adentrando en estas ultimas y próximas décadas.

Una vez sabido esto, en los próximos párrafos procederemos a explicar cómo nace el termino *Glitch* y a que hace referencia en su inicio.

Normalmente se suele utilizar este término para referirse a los errores momentáneos, provocados o elaborados, (esto se explicará más adelante), que ocurren en los programas software de edición de sonido e imagen, también en videos o videojuegos, junto con otras formas de representación de datos digitales, sin embargo no siempre fue así. Este término surgió a mediados de la década de los 90, para referirse a un nuevo género de música electrónica experimental, que en esencia y de forma parcial o a veces total, se componía de ruidos e interferencias.

En la actualidad el *Glitch art* ha acabado por referirse a todo un conjunto de artes visuales basadas en el error, pero también asociado a internet u otras representaciones de lo digital, adquiriendo una gran popularidad, en las redes sociales.

En cuanto a las artes visuales, el *Glitch* o sea error, en su comienzo era una forma de producir imágenes utilizando justo eso un error, haciendo mal uso de programas de edición de video o de imagen, para generar estas aberraciones a causa de las limitaciones técnicas de estos softwares.

Posteriormente este suceso tan visual, se hizo tan popular que hasta el *Glitcher* más purista tuvo que dejar cabida en el reducido gremio del *Glitch* a otras estéticas que no están producidas a base de fallas o malfunciones en esencia, pero que si forman parte del mismo mundo, el de lo obsoleto, lo anterior, lo que no corresponde con el funcionamiento de los aparatos actuales, como puede ser la estética VHS que puede ser asociada a esto, a pesar de no ser causa del fallo, sino por la baja calidad de que ofrecía ese formato y su rápida degradación.

En los próximos apartados se van a desglosar los puntos en los que se desarrolló el *Glitch* de forma más purista y cómo ha ido evolucionando, a otras propuestas que hemos esbozado en estas últimas líneas.

### 3.2 FACETAS DEL *GLITCH*: FALLO PROVOCADO Y FALLO ELABORAO

En este apartado se desarrollará el artículo *A la caza del error, la destrucción de la imagen digital como práctica de creación*. Por Tania Castellano Jacinto, Doctora en Bellas Artes por UCM, para *Fedro*, revista de estética y teoría de las artes. Número 16, junio de 2016.

La falla de la imagen o imagen-fallo, con cierta progresión pero velozmente, va cobrando cada vez más interés en estos tiempos, por aquellos que se hacen llamar *Glitchers*, los cuales se dedican a idear todo tipo de medios para crearla, es decir generar un fallo a partir de un mal uso de un software o programa, con la conocida técnica del *Databending*, que consiste en editar una imagen sin comprimir (tiff, raw, amp) con un programa que no este diseñado para dicho fin, como un editor de textos, al abrir este archivo el programa te representará la imagen en un código muy complejo de muchos caracteres, en el cual se pueden producir cambios, como borrarlos o escribir nuevos dentro del código, al volver a guardar el programa te devolverá una imagen corrompida, de la misma forma se puede hacer en un programa de edición audio y editar la imagen como si de una pista de audio se tratara. Uno de los artistas más representativos es Adam Ferris el cual posee una amplia aportación a este ámbito.

Pero lo que llama la atención es que parece ser valida cualquier ideación de como provocar una falla siempre y cuando el autor no intervenga de manera



directa, es decir, debe ser la propia computadora la que ha de generar esa imagen fallo a partir de un mal uso de la misma, un *Glitch* provocado. Esto parece estar en contraposición a lo que sería el *Glitch* elaborado, esto se basa

**Fig. 6.** AUTOR ANÓNIMO, *Databending* con Audacity (edición de audio). 2012.



que el mismo artista construya el fallo, lo sería un *Glitch* creado desde la decisión del propio artista, también intervenir un *Glitch* provocado a posteriori sería un *Glitch* elaborado.

Los que se hacen llamar “verdaderos *glitchers*”<sup>7</sup> no aceptan que el *Glitch* elaborado forme parte del espacio donde se enmarca esta estética, solo respetan el *Glitch* provocado, esto es algo que resulta ciertamente contradictorio según Tania Castellano, ya que a pesar de que los “verdaderos *glitchers*” defienden la no implicación del que genera el error en el resultado final, “propiciar este tipo de alteraciones modificando los códigos de la imagen o mediante manipulación de softwares incluso creándolos ex profeso, parece totalmente lícito. De ahí que en la mayoría de estos círculos se desplace la atención desde error visual hasta la forma de errar la imagen, siempre a propósito.”<sup>8</sup> Por los que intentar definir un límite entre estas dos corrientes es algo complicado.

La principal diferencia entre un *Glitch* provocado de otro elaborado, se encuentra en que el primero acaba por resultar singular, ya que se desconoce en apariencia para el propio creador, hasta el último momento en que se acaba

<sup>7</sup> CASTELLANO SAN JACINTO, T. (2016) “Al la caza del error. La destrucción de la imagen como práctica de creación” en *FEDRO, Revista de Estética y Teoría de las Artes*. Universidad de Zaragoza, ISSN 1697-8072. p. 5

<sup>8</sup> *Ídem*



**Fig. 7.** AUTOR ANONIMO, *Glitch* fortuito, partir de la degradación de un dispositivo. 2021.

materializado de forma visual. Esta incertidumbre en el resultado de las corrupciones, es también un incentivo para los “verdaderos *glitchers*.”

Realmente, estos provocadores al respetar su regla tan importante lo único que consiguen es eximirse de la responsabilidad de la intervención y del resultado final de manera formal, ya que por la parte ideológica la apoyan ciegamente. “Y puesto que provocar un accidente no es accidental en absoluto, este Glitch también resulta ser un simulacro de sí mismo, al cobrar la apariencia de aquel otro tipo espontáneo y ocasional.”<sup>9</sup>

Un *Glitch* verdaderamente fortuito sería el que Iman Moradi define en su libro *Glitch Aesthetics* como “*Glitch puro*”<sup>10</sup>, que no está ni provocado ni tampoco elaborado, este tipo de rama del *Glitch* se centra en encontrar y seleccionar estos errores para conservarlos, es una búsqueda del error en las zonas más recónditas del mundo digital. Según Tania Castellano los que se dedican a esto, se convierten en acumuladores y seleccionadores como si de unos coleccionistas se tratara.

Ahora bien sea como sea, por casualidad o de manera forzada, realmente la autoría del *Glitch* acaba por ser del que encuentra y selecciona, pese a ser diferente a la persona que en un inicio lo creó.

En este ámbito, la artista y curadora Rosa Menkman en su libro *The glitch moment* considera esta recolección de “*glitches puros*” como una mera apropiación, por lo que opone a sus propios argumentos, los que ella cree válidos, que son el hecho de desencadenar un *Glitch* y encontrar maneras diferentes para hacerlo sin importar el resultado final, ella denomina esta práctica como “*hot glitch art*”<sup>11</sup>, cuyo factor determinante es de encontrar novedosas maneras de producir fallas en la imagen, ósea el *Glitch* provocado.

A este *hot glitch art* se le contrapondría lo que Rosa Menkman determina como “*conservative glitch art*”<sup>12</sup> una corriente centrada más en el resultado final y el producto resultante, podría según esta autora, definirse más a un “*efecto Glitch*”<sup>13</sup> es decir el *Glitch* elaborado. El proceso más importante para la

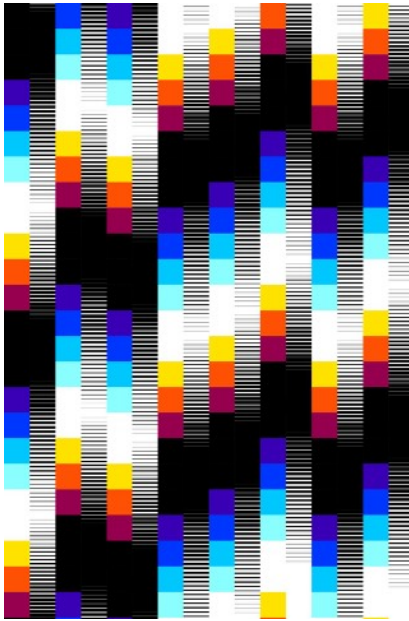
<sup>9</sup> *Ídem*

<sup>10</sup> MORADI, I. (2004). “*Pure Glitch*” en *Glitch Aesthetics*, University of Huddersfield, Reino Unido. p. 11

<sup>11</sup> MENKMAN, R. (2011) “The glitch studies manifesto”, en *Video Vortex Reader II: moving images beyond YouTube*. Edition Lovink G. y Sommers Miles R. (eds). Amsterdam: Institute of Network Cultures. P. 342

<sup>12</sup> *Ídem*

<sup>13</sup> CASTELLANO SAN JACINTO, T. *op. cit.* p. 6



**Fig. 8.** PANTONE, Felipe. *Chromadyna*. Bélgica, Kunzt Gallery. 2021.

autora sería obviado con esta tendencia, puesto que no se intentan crear nuevas formas de degenerar la imagen si no de procesarla.

“Podríamos considerar el hot glitch art del que habla Menkman un arte centrado más bien en lo performático del proceso y no tanto en el Glitch resultante”<sup>14</sup>. El *hot glitch art* lucha por alejarse de estereotipos para evitar concretarse como forma, de la reformulación de su misma destrucción con lo que coincide con el “carácter destructivo” del que habla Walter Benjamín: “El convierte en ruinas lo existente pero no a causa de las propias ruinas si no a causa del camino que se extiende por ellas.”<sup>15</sup>

Resulta lógico pensar que este *conservative glitch art* o “efecto Glitch”<sup>16</sup> no posee un excesivo peso conceptual, pero solo es cierto en parte. Este movimiento ha sido el último en aparecer cronológicamente, debido a esto el concepto de “efecto Glitch” deja paso a un universo entero de ramificaciones e interpretaciones que dejan al *Glitch* como un complemento conceptual y formal, estas derivas que son capaces de llegar más allá del fallo por el fallo, complementan su discurso con el error ,generando nuevas vías narrativas.

Innegable es que los medios y el mercado ha fagocitado el *Glitch* haciendo de este una herramienta estética de masas utilizada en el diseño, videoclips, merchandising etc. Pero no es de la mercantilización del *Glitch* de lo que queremos hablar, han pasado muchas cosas paralelamente a esta absorción de los medios de masas, como es el caso de Li Song Song, Andy Denzler, o Alejandro Bombín, los cuales utilizan el medio de la apariencia digital como un aliciente tanto narrativo como estilístico en sus obras, en esto profundizaremos en el próximo punto.

<sup>14</sup> *Ídem*

<sup>15</sup> BENJAMIN, W. (2010). *Obras*. Libro IV, vol. 1. Madrid: Abada. p. 36

<sup>16</sup> CASTELLANO SAN JACINTO, T. *op. cit.* p. 6





**Fig. 9.** SAVILLE, Jenny. *Autoretrato (después de Rembrandt)*. Londres: Galería Nacional de Retratos de Londres. 2020.

### 3.3 INFLUENCIAS EN LA PINTURA, CINE Y MEDIOS DE MASAS

En este apartado explicaremos el artículo *La herida y el pixel, la desmaterialización del cuerpo pictórico en la era digital*. Por José García Perera, Doctor en Bellas Artes por la US, Departamento de Pintura. Para el II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales - ANIAV 2015.

El mundo digital esta introduciendo el factor de la desmaterialización en diversas facetas de nuestras vidas, esto no puede pasar desapercibido para el mundo pictórico.

La representación del cuerpo humano y su hiriente carnalidad a mediados del siglo XX a puesto en bandeja la aparición del cuerpo corrompido por el fallo llegado desde el arte *Glitch*.

*La herida y el pixel, la desmaterialización del cuerpo pictórico en la era digital*, se centra en entender la evolución del icono pictórico del cuerpo y su degradación a través del siglo XX, manteniendo una reflexión sobre como la pintura va siendo un espejo de la sociedad del momento, “y como el cuerpo pictórico responde a verdades de nuestro ser”<sup>17</sup>, para reflejar así las preocupaciones más antropológicas. Se habla del fallo como de una salida o un respiro de una realidad repleta de perfección digital y mejora tecnológica, nos hace levantar la vista de este mundo de simulaciones.

Toda la guerra y la destrucción que se vivió durante el siglo XX, como la segunda guerra mundial y las enfermedades, afectaron de forma inevitable a la representación del cuerpo en la pintura, que se tintó de ese carácter convulso. La bomba atómica, los campos de exterminio nos explica José García, hacen de la destrucción y el odio un motivo para crear, anteriormente, la pintura que antes pintaba la piel, se ha desnudado; ahora pinta la carne expuesta a través de la herida<sup>18</sup>.

En las décadas que venían se desencadenó toda esta vorágine la cual se fue haciendo cada vez más acentuada, llegando al cine y la fotografía, que mostraban imágenes de lo más dolorosas, mostrando al espectador una



**Fig. 10.** SAVILLE, Jenny. *Olympia*. Glasgow: Glasgow school of arts. 2013-14.

<sup>17</sup> GARCÍA PERERA, J. *op. cit.* p. 299

<sup>18</sup> CALVO, F. (2001). *Pintura al desnudo. Picasso, Dubuffet, de Kooning, Bacon, Saura*. Bilbao: Fundación BBVA.



**Fig. 11.** RICHTER, Gerhard. *Desnudo (Coloreado)*, EE.UU. Museo de arte Hessel. 1967.

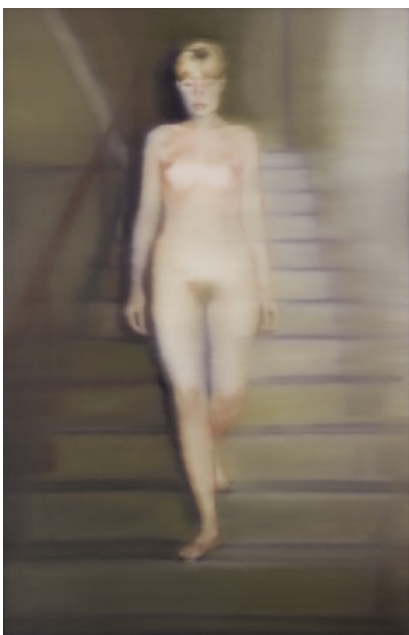
abyección extrema, difuminando así la línea de lo artístico y lo real. Jenny Saville es una de las representantes de este cuerpo violentado. Las enfermedades que asombraron al mundo como el sida o el cáncer, hicieron mella en el arte y la representación, generándole al cuerpo preguntas sobre su propia integridad física.

“Siguiendo la trayectoria de este cuerpo violentado cabe preguntarse acerca de la desmaterialización que el mundo digital ha implantado en diversas facetas de nuestra vida ¿Dónde está la verdad del ser en este nuevo contexto cargado de simulaciones?”<sup>19</sup>

José García pretende reflexionar sobre esta tendencia que transforma el icono pictórico del cuerpo, por lo cual se pasa “de la pintura del drama corpóreo a la del borrón virtual”<sup>20</sup>. Nos centramos en entender cómo la pintura se desarrolla con el arte digital, como esta se ha ramificado para evocar nuevas lecturas del cuerpo pictórico y saber con esto que caminos escogen los nuevos discursos que con ello surgen.

Se nos presenta aquí a Gerhard Richter, y se nos sitúa en el momento en el cual decidió realizar el barrido en la superficie húmeda de la pintura, generando así un efecto de desenfoque, que ahora es tan representativo de su trabajo, lo cual marcó un punto de inflexión en la pintura del momento, creó así una fuente de inspiración que llegaba desde el desperfecto de la imagen fotográfica, no tanto como una crítica a la realidad si no a la representación de la misma, estas figuras tan fantasmagóricas de Richter, responden a un fallo pero de índole más perceptiva. Su investigación hacía evidente el artificio que la fotografía era capaz de generar, quebrando así la reputación intachable de veracidad que esta poseía, dejando en evidencia tanto el medio fotográfico, como la pintura que se vacía en el intento de copiarla, “lo real es la obra misma, la representación es una mera ilusión”.<sup>21</sup>

Ahora la fascinación y el encanto de las figuras de Richter que hacen referencia a un error analógico, característico de la Polaroid, era cuestión de tiempo llegar a la fascinación por el error digital.



**Fig. 12.** RICHTER, Gerhard. *Ema (desnudo en una escalera)*. Alemania, Museum Ludwig. 1966.

<sup>19</sup> GARCÍA PERERA, J. *op. cit.* p. 300

<sup>20</sup> *Ídem*

<sup>21</sup> *Ídem*

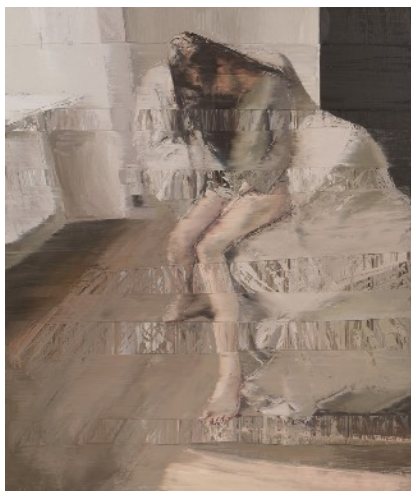


Fig. 12. DENZLER, Andy. *Girl in a chaise longue beige*. París, Opera Gallery. 2020.



Fig. 14. SONG SONG, Li. *One of my ancestor*. Chelsea, Pace Gallery. 2018.

Se pasa así de una destrucción del cuerpo a partir de la sangre y la enfermedad, a una destrucción limpia sin dolor ni lamentos, sin materia. La idea de herida persiste pero ¿qué clase de herida es esta? se pregunta José García, una herida que sangra píxeles, esta grieta nos revela el artificio, nos hace despertar de la realidad de simulación igual que la fotografía desenfocada nos advierte que lo que vemos no es la realidad si no una mera representación.

Una pregunta que nos surge es la de ¿ha dónde nos dirige el error virtual en la imagen de un cuerpo? “el instrumentalismo tecnológico incorpóreo de lo digital, que de otro modo es omitido de la consideración por medio de las ilusiones vinculadas de perfección, transparencia e inmediatez se hace evidente”<sup>22</sup>. Esto refleja a una humanidad alienada dentro de una situación simulada en la que el error llega para alertarnos y despertarnos, ¿Pero qué pasa si el error es simulado? ¿no es esto una manera de permanecer el sistema ficticio?, Se pregunta José García. Para el purista, el *Glitch* pierde el sentido en el momento que se predetermina el resultado, pero lo que se trata en el artículo es más bien un error en calidad de atentado a la imagen y al cuerpo, cambiando el camino que el *Glitch* puro propone en primera instancia.

Como ejemplo, tenemos al suizo Andy Denzler, en sus pinturas encontramos personajes pensativos o ausentes, bajo una capa de interferencia que hace menos nítida la imagen, como si de una cinta en pausa de VHS antigua se tratara, aquí se puede ver la influencia innegable que Richter y su barrido en la superficie húmeda de la pintura, esto nos hace entender de otra manera este tema, ya que no hay un error en la pintura, ni tampoco un accidente real. Denzler, que crea una tensión entre la desmaterialización y la gran materialidad que existe en sus pinturas, haciendo gala de esa mezcla matérico-digital. Esto nos quiere enseñar un momento concreto, en que los cuerpos están ahí pero por poco tiempo, que son fugaces como el propio error.

Lo que nos lleva al artista chino Li Song Song, en su caso el tema son fotogramas que el mismo recopila de los medios de comunicación de su país, para más tarde reinterpretarlos y hablar sobre la memoria nacional, a través de sus pinturas seccionadas por franjas de color con extrema densidad pictórica, pero a la vez con un orden excelente, apostando por “la tensión entre la memoria o la percepción individual y el relato de los documentos oficiales”<sup>23</sup>.

<sup>22</sup> BETANCOURT, M. (2014) *Critical Glitches and Glitch Art*. <<http://www.hz-journal.org/n19/betancourt.html>>, [Consulta: 12 Mayo de 2021].

<sup>23</sup> SAATCHI GALLERY. (2015). *Li Songsong*, <[https://www.saatchigallery.com/artist/li\\_songsong](https://www.saatchigallery.com/artist/li_songsong)> [Consulta: 13 de Mayo de 2021]





**FIG. 15.** BOMBÍN, Alejandro. *Oiga mire!*. <<https://alejandrobombin.com/project/presentismo/>>. 2012.



**Fig. 16.** EDWARDS, Benjamin. *Zombie*. <<http://benjamedwards.org/26g3xpgfp7qavfqr7ard6f55a7fqe/>>. 2010.

En las nuevas generaciones nos dice José García, existe una necesidad de criticar la imagen mediática con la estos artistas han evolucionado, de ahí que muchos pintores sientan el impulso de descomponer el cuerpo no ya desde su fisicidad sino más bien desde el plano de la representación. Uno de los referentes que pueden describir esto sería Alejandro Bombín, que nos habla de consumo y del simbolismo implícito en la imagen de los medios, un simbolismo cargado de imperialismo xenofobia, patriarcado, que hoy se pueden considerar como espejismos cognitivos, que se reproducen de manera automática, por esto Bombín aboga por el mestizaje de medios como la pintura y lo digital que cree algo necesario para el avance, “Tan absurdo es defender su pureza como la pureza genética. El mismo origen de la historia del arte implica hibridación. Cuando el neandertal, iluminado por el fuego, aprovechó los volúmenes de la roca para multiplicar el impacto sensorial, ya estaba generando policromía escultórica. Más tarde el Homo Sapiens acabó con esta especie, no sin apropiarse de su arte y adoptar sus medios.”<sup>24</sup> Alejandro para generar este imaginario de representaciones corrompidas, utiliza el escaneado en movimiento de imágenes de libros antiguos o revistas, estas impresiones son representadas en tiras pintadas con ligeros desajustes entre cada una de ellas, que aluden a esta deconstrucción.

Llega a la escena Benjamin Edwards este artista crea estructuras de representación muy radicales en cuanto a composición e inmaterialidad. Benjamín en su obra no muestra una pantalla, sino que nos adentra totalmente en un mundo virtual en plena ebullición, repleto de signos, logotipos todo funcionando acorde las marcadas líneas de fuga que componen las imágenes. Estos “no lugares virtuales”<sup>25</sup> están compuestos a base de fragmentos sacados de videojuegos y otras imágenes que el autor selecciona y recompone o descompone para más tarde traducirlo a pintura. Los cuerpos que se muestran, parecen estar sometidos al devenir de su entorno, Edwards nos enseña un lugar en el cual el cuerpo físico no tiene sitio, esta apariencia dinámica trae consigo una inquietud, la cual habla sobre un mundo en el que los personajes que lo pueblan son corrompidos por el estado de profundo cambio, de idas y venidas, están a merced de una atmósfera que los mantiene en un estado de desmaterialización, Benjamín habla sobre capitalismo desmesurado, y el tirón

<sup>24</sup> BOMBÍN, A. (2019). “Entrevista a Alejandro Bombín”, *PAC Plataforma de Arte Contemporáneo*, <<https://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/entrevista-a-alejandro-bombin/>>, [Consulta: 14 de mayo de 2021]

<sup>25</sup> GARCÍA PERERA, J. *op. cit.* p. 301

tecnológico al que nos sometemos afirmando que esto es el último escalón al que puede llegar la humanidad yendo por el camino al que se dirige.

“Hoy accedemos a la imagen de modo diferente, asistimos a su surgir en nuestras pantallas, al barrido vertical que nos la descubre poco a poco, a la transición de lo borroso a lo nítido durante el tiempo de carga. La imagen digital convierte en acontecimiento un aparecer que en la pintura física normalmente nos es negado. Puede hablarse, por tanto, de un tiempo y un movimiento presentes, y ninguno ajeno al interés por lo incompleto y lo transitorio. La pintura que se hermana con el fallo digital enseña el nuevo cuerpo descompuesto de la sociedad, y es en contraste con lo que nos contó en el pasado que se vuelve elocuente: lo que ahora atenta contra nuestra integridad no es tanto la guerra o la enfermedad como el olvido total de nuestra fisicidad”<sup>26</sup>

En cuanto a las influencias que el *Glitch* ha generado en diferentes ámbitos de la expresión artística, cine y medios de masas, señalaremos como desde el surgimiento de esta estética, siempre ha generado un impacto visual muy significativo, lo que nos lleva a dos posibles desembocaduras. En primer lugar, nos lleva al surgimiento de nuevas interpretaciones con contundencia comunicativa, reflexiones antropológicas como ocurre en el cine, pintura, arte sonoro. Por el otro lado, nos lleva a una espiral de frivolidad, en la cual toda una sucesión de copia y repetición de esta estética aparece por todas partes, en medios de masas como redes sociales, videoclips, de forma totalmente estética y sin ningún discurso, tan solo usando este impacto visual que lleva implícito esta tendencia como medio de captación para generar clicks.

El ámbito en el cual se trata al *Glitch* como una herramienta de mensaje para comunicar nuevos discursos y reflexiones de valor, podemos encontrar diversos ejemplos que nos evocan esa mirada, como por ejemplo en la película *Matrix* (Lana Wachowski, 1999), en esta película sucede que los protagonistas se introducen de lleno en un mundo virtual para realizar una misión, en una de las escenas los protagonistas se adentran en un edificio, dentro de este el

---

<sup>26</sup> GARCÍA PERERA, J. *op. cit.* p. 302



Fig. 17. WACHOWSKI, Lana. Fotograma de *THE MATRIX*. 1999.

protagonista principal, observa como un gato camina a través de un pasillo, para pocos segundos después, de nuevo un gato con el mismo color hace exactamente lo mismo. Lo que el protagonista está observando es un fallo en el sistema que provoca una repetición, que ha sido causa de una modificación del código en la programación, generado por los antagonistas, los cuales quieren entorpecer las acciones de los protagonistas. El error del que hablamos aquí, está en la realidad virtual en la que estos personajes se encuentran inmersos, una falla que nos da lugar a cuestionar lo real o lo establecido como real, esto también es uno de los argumentos de la película. Los personajes no eligieron este fallo ni tampoco lo esperaban, ni si quiera quien lo provocó sabía como iba a resultar la falla cuando se materializara, por lo que encontramos unas similitudes perfectamente apreciables con el error que Rosa Menkman defiende, un error provocado pero incierto, cuya intención es cuestionar la realidad, aunque a veces la pantalla de alta resolución consigan construir una más fiel que la misma realidad tangible.

En cuanto a la otra cara de la moneda, nos encontramos ante la estetización del *Glitch*, la absorción y reproducción que poseen los medios de masas, como las redes sociales o internet, las cuales han provocado la repetición de esta estética en diversas formas de reproducción de la imagen como filtros para selfies, pegatinas, videoclips de bajo coste etc. Rosa Menkman, es escéptica a este tipo de producción, su mirada en *The Glitch Moment* trata de incluso denunciar esta producción en masa y sin sentido, sabemos que es una firme defensora del *Glitch* mas primigenio el *hot glitch art*.



Fig. 18. AUTOR ANONIMO. efecto *Glitch*. <[https://www.freepik.com/free-vector/glitch-effect-background\\_3903654.htm](https://www.freepik.com/free-vector/glitch-effect-background_3903654.htm)>, 2020.

## 4. PINTURA MATERIAL Y ERROR DIGITAL

Aquí expondremos los conceptos que enlazamos con el marco teórico, además de encontrar nuevas vías de desarrollo discursivo que sean características de nuestro trabajo de manera única, un discurso que trate con homogeneidad la pintura y el error. Se hablará de referentes técnicos y temáticos y con ayuda de lo estudiado en los anteriores apartados construiremos un contexto teórico que favorezca la emulsión de una nueva línea de trabajo y pensamiento, expresando nuestra propia inquietud a través del error y la pintura.

### 4.1 REFERENTES

#### *Temáticos:*

**Andy Denzler.** (Suiza, 1965) la obra de Denzler nos interesa por la representación de personajes solitarios introspectivos, retrata diferentes estados psicológicos en los entornos más íntimos, dentro de una quietud a la que se ven sometidos, como pausar una cinta VHS. Su tratamiento de distorsión a los cuerpos mediante un barrido horizontal en la superficie húmeda de la pintura es un recurso muy descriptivo. Este aspecto nos parece un punto de conexión con el nuestro trabajo, ya que trata las preocupaciones intrínsecas al ser humano a través de un medio matérico-digital.

**Benjamin Edwards.** (Iowa, 1970) su pintura nos parece de lo más interesante, sitúa a sus personajes en un imaginario digital, con estructuras envolventes de las cuales estos no se pueden escapar, existe un entorno volátil y cambiante, que somete a todo lo que se encuentra en él. Las figuras solo pueden romperse, desmaterializarse o desintegrarse, ya que el lugar en el que encuentran no existe la corporeidad, todo se disgrega, es exactamente eso lo que destacamos, la capacidad de otorgar la inmaterialidad tanto al entorno como a las figuras que en él se encuentran.

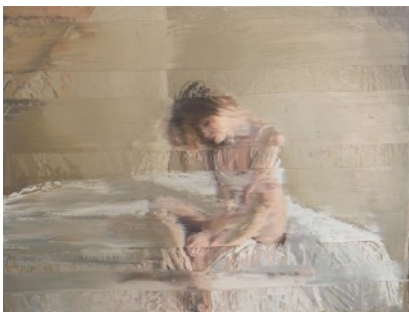


Fig. 19. DENZLER, Andy. *Fracturado*. París, Opera Gallery. 2020.



Fig. 20. EDWARDS, Benjamin. *Alone*. <<http://benjaminedwards.org/I1ufeynfz7po3vro7hy5frm2wd5s62>>. 2009-10.





**Fig. 21.** BOMBÍN, Alejandro. *Correspondencias*. <<https://alejandrobombin.com/project/romance/>>, 2014.

**Alejandro Bombín.** Con este artista, hemos podido mantener una serie de conversaciones entre los días 20 y 24 de mayo de 2021, en las que nos facilitó un *statement* muy interesante a través de correo electrónico, que vamos a citar íntegramente.

“Definiría mi pintura como un puente artístico entre el error tecnológico y la distorsión cognitiva.

Mi acercamiento a la imagen es descriptivo, desde el abuso de consumo. Si disponemos de tiempo, el código cultural y la observación detallada permiten vislumbrar el simbolismo ideológico implícito en la imagen: imperialismo, patriarcado, xenofobia, especismo. Formas ideológicas propias de una época en la que nuestro clan estaba amenazado. Y que hoy podríamos considerar distorsiones cognitivas basadas en supersticiones sobrenaturales, reproducidas de modo automático en la inercia económico cultural.

La alta mediación tecnológica parece favorecer la continuidad interesada de estos anacronismos en nuestro tiempo, caracterizado por la desinformación e intoxicación; la extimidad... Sin embargo, los nuevos medios también pueden ser una herramienta de conexión intelectual, facilitadora de la nueva lectura de la realidad que proporciona el dato científico. Una puerta comunicacional hacia la liberación individual de las cadenas teóricas y estéticas de nuestras propias culturas, definida como altermodernismo. Algo de vital importancia si buscamos el desarrollo de una filosofía científica que nos permita comprender el valor de la naturaleza como el tesoro de conocimiento y belleza que estamos minimizando de forma irreversible.

La pintura ha de entenderse como una herramienta de deconstrucción y actualización simbólica que permita estas formas de independencia. La superficie ambivalente que, sirviéndose de mecanicismos y códigos tecnológicos (analógicos y digitales), es capaz de ironizar sobre el autoengaño, el determinismo tecnológico y la inercia cultural.

Ricardo González García, en su tesis “Interferencias: influencia de otros medios icónicos en la estética de la pintura”, habla de la pintura contemporánea como una burbuja de jabón, en parte cáustico y en parte sanitario. En su cara interna refleja la iconografía histórica y en la exterior la del presente, ofreciendo ambas al espectador de modo simultáneo. Precisamente, el objetivo más optimista que podemos proponernos, en un medio histórico como la pintura, es el de alcanzar la libertad de presentación característica de cada nuevo medio iconográfico.



Es por esto que la omnipresencia del medio y la importancia de las implicaciones tecnológicas en la práctica artística juegan un papel fundamental en mi trabajo, en el que el error se propone como fuerza creativa.

El glitch es una manifestación espontánea de la propia mediación. Se define como la diferencia entre la predicción y el resultado. Durante la falla tecnológica la simulación se interrumpe, gracias a lo cual podemos observar cierto código interno. Para los que la tomamos como referente, esta interferencia reproductiva podría entenderse como una especie de paréntesis dentro del parque temático antropizado que construimos a nuestro alrededor. Su alusión y emulación artística, nos permite escapar brevemente de la ficción ideológica auto referencial en la que vivimos, donde la humanidad es un fin absoluto.

La meta, en definitiva, es generar un juego de arqueología hacia el futuro, que pueda albergar las contradicciones posthumanistas de nuestro Antropoceno.”

### **Técnicos:**

En cuanto a los referentes técnicos cabe mencionar una disparidad clara de estilos, hay una combinación de vertientes que se ve reflejada nuestro trabajo. Por un lado podremos encontrar referentes como Joaquín Sorolla el cual es abanderado de la pintura como materia, de la representación pictórica del cuerpo y sus volúmenes sombras y luces. En otro término encontramos referentes, como Felipe Pantone, representando el cinetismo y las estructuras digitales en la superficie pictórica, haciendo uso de estas herramientas de desintegración digital en su máxima expresión.



**Fig. 22.** SOROLLA, Joaquín. *Pesadoras Valencianas*. Madrid, Museo Sorolla. 1903.

**Joaquín Sorolla.** (Valencia 1863, Madrid 1923) atesora una amplia producción en su carrera pictórica, lo que queremos destacar de su obra es la profunda comprensión de la luz y la construcción de los volúmenes en base a ella. Esto nos ha hecho enfocar la mirada hacia su pintura ya que una de nuestras intenciones es representar la figura humana de la forma más correcta posible, hablando desde una perspectiva tradicional de la pintura, en esto Sorolla es uno de los principales referentes a los que mirar, su pintura es un ejemplo de maestría y resolución en cuanto a la representación se refiere.



**Fig. 23.** SARGENT, J.S. *Lady Agnew de Lonchnaw*. Escocia. Galería Nacional de Escocia. 1892.

**John Singer Sargent.** (Florenia 1856, Londres 1925) Sargent era virtuoso y decisivo, pero lo que nos interesa es la vaporosidad de algunas de sus pinturas, en las que gran parte de la superficie pictórica se mantenía inconcreta, sumida en un difuso velo, hasta que una pincelada decisiva y firme colocaba todo en su lugar, determinando así toda la zona o parte de ella, este pintor gozaba de una maestría en la representación comparable a la de Sorolla, es por esto que también nos interesa aprender de su trabajo. En su cuadro *Lady Agnew* se observan estas determinadas aptitudes.



**Fig. 24.** PANTONE, Felipe. *Optichromie*. Mexico, Galería RGR. 2019.

**Felipe Pantone.** (Argentina, 1986) su pintura se caracteriza por una vorágine aparentemente abstracta de efectos que se arremolinan entorno a lo digital, sus años de graffitero fueron los que determinaron su desarrollo artístico, que acabó por desembocar en unas estructuras digitales abstractas de una grandísima complejidad. "La luz y el color son la esencia misma del arte visual. Gracias a la televisión, las computadoras y la iluminación moderna, nuestra percepción de la luz y el color ha cambiado por completo".<sup>27</sup> Nos interesa de este autor sus composiciones y distribución de tensiones entre las formas y el color, su gran cantidad de obra ofrece todo un catalogo de maneras de componer una imagen utilizando la estructura digital. Algunas de sus obras están creadas por maquinas de ultima generación con las que experimenta, por lo que los resultados que obtiene suelen ser siempre novedosos o inesperados, ademas de sus tradicional forma de proceder con spray sobre aluminio.

<sup>27</sup> PANTONE, F. *Biography*. <<https://www.felipepantone.com/biography>>. [Consulta: 20 de mayo de 2021].



**Fig. 25.** TELMO MIEL. *After thought.* Berlín. 2019.

**Telmo Miel.** Son dos artistas que introducen la desmaterialización digital en sus obras, sus trabajos gozan de una amplitud de cuestiones formales que son de una riqueza muy importante para nosotros, debido a que dentro de sus trabajos aparece tanto zonas completamente abstractas como zonas al cien por cien figurativas, están completamente mezcladas generando así una tremenda aberración digital producto de una gran capacidad con los programas de edición de imagen. Me interesa su proceso de trabajo desde creación de la imagen previa, ya que se observa que hay mucho trabajo de edición anterior. En su proceso pictórico hay muchas similitudes con el nuestro, porque también se dedican a retratar al humano corrompido por una apariencia digital, esto nos revela a unos personajes ciertamente indefinidos y desconocidos hasta para sí mismos.

## 4.2 CONCEPTOS DEL PROYECTO

Nuestro proyecto se centra en trasladar los entresijos de la imagen digital, al mundo táctil de la materia pictórica y lo plástico, un entrelazamiento conceptual de mundos opuestos conviviendo en mismo soporte de manera armónica.

En primer lugar, la figura humana en su máxima expresión es de vital importancia en nuestra propuesta. No la identidad, si no la propia representación del cuerpo, ya que lo que tratamos de expresar es la intención de eludir el miedo a la descomposición del cuerpo que se esconde tras la muerte o la vejez.

En nuestro trabajo, se ve ensalzada la juventud y la firmeza, o sea que la carne herida, (mencionado en el apartado 3.3), sobre la que se construye parte de la pintura del siglo XX debido a las guerras y las enfermedades como el sida o el cáncer, en ocasiones representada por Jenny Saville, es evitada deliberadamente este proyecto, esto tiene un motivo concreto, es debido al miedo, un miedo en particular, el profundísimo miedo a la muerte, a la degeneración de la carne y a la vejez que siempre nos preocupa, nos atreveríamos a decir, que a todas las personas nos afecta de alguna manera, ya

que este temor posee un carácter animal, es decir, este miedo es un método de defensa, que permanece en nuestros genes con el fin de preservar la especie, nos asegura la supervivencia en un medio hostil. El miedo a la muerte es inevitable, una condena natural, siempre permanece ahí, por lo que en este proyecto se ha contrapuesto la idea descomposición carnal como medio comunicativo.

Una vez sabido esto, se entiende la necesidad de que aparezca en nuestro trabajo el ser humano, con esas características concretas, ya que esa es la vía más rápida de conexión con la corporeidad individual, y con ese anhelo de eterna juventud, tan inevitablemente presente.

Las figuras que se representan en estas pinturas, son el deseo cumplido de nuestro afán de eternidad. Esto puede parecer un mero autoengaño para no admitir la muerte o la vejez, y que quizás deberíamos aceptar que tanto las heridas como el dolor existen, pero es que no evitamos la vejez para engañarnos, la realidad es esa y no otra, dolorosa pero verdadera, no queremos eludir ni omitir la idea de muerte, sino vestirla, observarla a través de un velo que no nos deje vislumbrarla con detalle. Este velo, es la interferencia, el error en la pantalla de un dispositivo digital. Esta estética, de forma muy elegante y sin sangre ni dolor, nos hace entender que la degradación existe hasta en las ejecuciones perfectas de nuestros ordenadores, estos artefactos qué tan alejados están de lo carnal, del cansancio o la enfermedad. Encontramos una similitud entre nuestra imperfección como humanos y ese error digital como nos habla Pedro Ajo. No corrompemos la imagen conforme a los designios del arte *Glitch* más purista, si no que utilizamos esa corrupción como una herramienta comunicativa más, para que mediante la falla de la imagen, hacer alusión a la muerte carnal y también digital. La tecnología y su influencia en el imaginario común es completamente innegable, las redes sociales, la automatización de escuelas con pantallas digitales, los *smartphones*... Todo esto conforme pasan las décadas cala en nuestro interior, en el poso de nuestra imaginación, generando así vías alternativas de expresión que se asoman sobre las que ya están impuestas, recursos gráficos nunca vistos, psicología de masas a través de una representación.

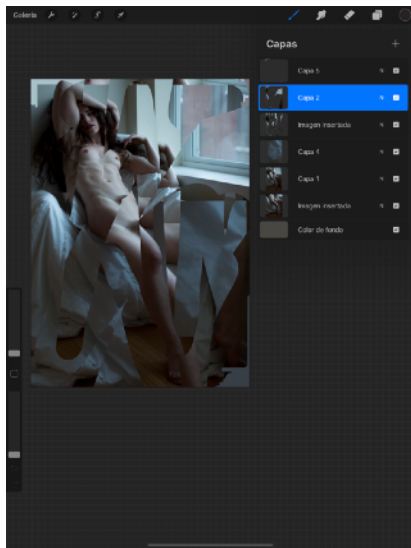
Utilizar la estética digital es también una forma de entrar rápidamente en la cabeza de espectador actual, la mirada se ve atrapada, tras encontrar una sintonía factual o tangible con ese universo que solo parece existir detrás del

cristal de una pantalla, pero de repente es pintura, y esta en nuestro mundo, a partir de ahí se pueden contar diversas cosas, las que quieras, lo que sabes es que te van a escuchar atentamente.

No queremos hablar de esto como si nos situáramos en una posición privilegiada mirando todo desde arriba, no queremos decir que entendamos como funciona el mundo, este proyecto, es un producto de esta atmósfera en la que todos estamos inmersos, somos víctimas de nuestra época, y este trabajo aspira reflejarlo, un carácter impresionable ante el tornado de la tecnología, genera ciertas inquietudes, de nuestra mano esta utilizar estas ocurrencias a nuestro favor, o dejarnos llevar por esta situación incontrolable. Tampoco pretendemos ser ningunos mesías, y hablar de que estamos ciegos ante el avance tecnológico ni nada por el estilo, sin exageraciones. La tecnología es una herramienta útil para el avance como sociedad, especie y civilización, nos ayudará a superar límites que aún ni vislumbramos, a encontrar respuestas a preguntas aún sin formular. Lo que se pretende mostrar es como dentro de toda esa infoxicación, uno mismo puede parar a reflexionar, levantar la cabeza de su pantalla y encontrar relatos como por ejemplo el que nosotros proponemos, que trata de preguntarse si la tecnología puede ser una herramienta para superar miedos inherentes al ser humano, miedos como la muerte, ya que la tecnología aparenta solucionar múltiples problemas a la humanidad. Ese es nuestro pequeño objetivo con este trabajo, formular y responder a esa pregunta. La muerte siempre es una preocupación y un pequeño demonio en nuestra psique, esos pensamientos que llegan en la noche y que no nos dejan dormir imaginando en como será, porque razón, incluso cuando llegará, nuestra mente nos traiciona trayéndonos con cierta frecuencia esos pensamientos.

Sumar el reglamento estético del error a nuestras pinturas, es una forma de admitir o ceder ante la idea de muerte, de manera menos directa, es como una verdad muy triste escondida tras un simple cortocircuito momentáneo, que hace entrever el verdadero problema, poniendo el filtro a la carne y tan solo dejando pasar la afirmación de que la existencia es finita. Nuestro proyecto pretende construir una muerte matérico-digital, un lugar donde la idea de morir no sea más que una desaparición inmaterial en estructuras digitales y sobre todo sin dolor, vejez, enfermedad o herida. Cuando decimos que unimos lo digital y lo material en nuestro proyecto, nos referimos como parte material a la pintura y la representación del cuerpo como medio tangible y sensible, en

unión con esta falla digital, lo que completa nuestro trabajo, aquella estructura que nos advierte del artificio de la tecnología y de la juventud, mostrándonos que ambas son meras posesiones temporales que no nos llevamos en el momento de la muerte. Sabemos así que en nuestro trabajo encontramos un lugar donde esta presente la muerte, pero esta es tranquila, en paz y no duele, nos mantiene en calma hasta el último momento ya que a pesar de que estamos a punto de desaparecer, no estamos nerviosos, nos vamos de forma fugaz e intangible.



**Fig. 26.** LÓPEZ GONZÁLEZ, Emilio. Captura en *Procreate* de proceso de idelación y creación. 2020



**Fig. 27.** LÓPEZ GONZÁLEZ, Emilio. Captura en *Procreate* de idea terminada. 2020.

### 4.3 PROCESO Y REFLEXIONES

En este apartado comentaremos en primer lugar los puntos en común entre las dos obras, la pintura mural y el cuadro, para más tarde exponer de manera individual este cada obra.

Las obras tratan de descomponer en partes irregulares los elementos que las componen, este proceso de ruptura es común en las dos en cuanto a la parte de bocetaje. Se parte de una imagen la cual es importada al programa de edición *Procreate*, ahí se encaja de manera virtual en el soporte físico donde finalmente se plasmará, sea mural en la calle o lienzo en el estudio, es decir utilizamos una foto de soporte físico para hacer un boceto en digital, conforme vamos trabajando nos damos cuenta que lo digital y lo material tiene una unión verdaderamente estrecha en este proyecto, no existe el resultado sin la unión.

Una vez hemos encajado el soporte físico con la imagen de la que partimos, procedemos a la parte de la destrucción y fragmentación, comenzamos a copiar y pegar, borrar, superponer, distorsionar, fragmentar, pixelar, hacer zoom... Para poco a poco y sin darnos cuenta, acabar jugando con las formas, las tensiones y los pesos de los elementos que conforman la imagen, dejando así que la propia amalgama nos comunique lo que debemos hacer, produciendo de esta manera un resultado final incierto hasta el ultimo segundo, pero con sentido y armonía compositiva.

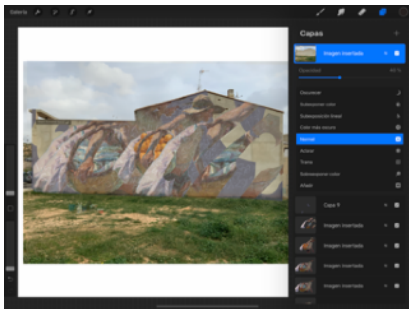
En esta primera parte del proyecto, hablaremos del mural, sus medidas son 18 metros de anchura, de altura es irregular ya que posee un tejado a dos aguas en la parte derecha y un muro recto a la izquierda, pero se comprende entre los 6 y los 10 metros. En cuanto a los materiales utilizados, están el conjunto de brochas de diferentes formas como redondas y planas de diferentes medidas, pero siempre considerablemente grandes, ya que un mural de grandes dimensiones no se puede abordar con brochas pequeñas. También son necesarios cubos para realizar mezclas de color. La pintura es plástica, de revestimiento de fachadas, marca Montó, con colores elegidos de la carta de color y también primarios para realizar mezclas, más el negro y el blanco. Por último una máquina elevadora de pinza para desplazarme con agilidad por toda la superficie.

Con los materiales y todo lo necesario comienza el proceso de encaje del mural, el cual se realiza con una cuadrícula orgánica, es decir, la disposición de





**Fig. 28.** LÓPEZ GONZÁLEZ, Emilio.  
Proceso de encaje. Benaguasil. 2021.



**Fig. 29.** LÓPEZ GONZÁLEZ, Emilio.  
Proceso de encaje Digital en Procreate.  
2021.



**Fig. 30.** LÓPEZ GONZÁLEZ, Emilio.  
Proceso pictórico de *Niño pescador*.  
Benaguasil. 2021.

figuras simples dibujadas a línea por toda la superficie de la pared, estos elementos no tienen que tener sentido ni compositivo ni conceptual, la única intención de realizar estos símbolos es generar puntos de referencia para el dibujo de encaje. Esto se entiende de la siguiente manera, una vez hemos dispuesto todos estos elementos en la superficie tomamos una foto del muro más o menos bien encuadrada (como la foto utilizada para generar montaje), posteriormente se abre la imagen nuevamente en *Procreate*, se superpone la imagen de referencia anteriormente construida con esta nueva imagen del muro lleno de señales, se coloca la imagen del boceto por encima de imagen con señales, luego se baja la opacidad gradualmente a la imagen que se sitúa en primer termino, con esto se empiezan a entrever las señales a la vez que el montaje, por lo que de repente cada señal te indica en que zona se sitúa cada parte del boceto en la realidad, haciendo del encaje un proceso fácil y rápido. Una vez más entran en consonancia la realidad con lo digital, para crear un novedoso simple método de encaje.

En cuanto al proceso pictórico, se comienza mezclando colores para crear otros nuevos que sean los que nos ayuden pintar el mural de manera más rápida y acertada, posteriormente, se procede con coherencia y se pinta de lo general a lo particular, de atrás hacia delante y de arriba hacia abajo. Durante el proceso te topas con varios inconvenientes en primer lugar, está la cuestión de no poder ir hacia atrás para observar lo que estas haciendo ya que estás en una maquina elevadora, ósea que hay que confiar en lo que estas haciendo hasta que hayas avanzado lo suficiente como para que bajar no sea una perdida de tiempo. Por otro lado, está la visión espacial, la cual es muy importante para poder situarse en el muro, no se puede pintar un muro de grandes dimensiones si no se ha pintando muchos murales antes, por lo que la envergadura es un punto a tener en cuenta ya que posicionarse de manera espacial con el formato es muy difícil sin tener experiencia. Hemos podido observar que si se pinta con la pintura sin secar superponiendo capas húmedas, se comporta como el óleo dando un resultado más de cuadro de estudio que de mural, eso nos parece muy interesante. Al acabar se debe dar una capa de hidrofugante y antifúngico, para la conservación de mural.

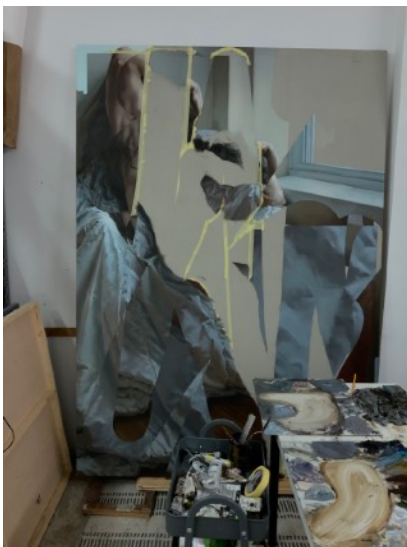
En referencia a la pintura en el estudio, la segunda parte de este proyecto, es de 1,57 m de alto y 2,22 m de ancho es la pintura de estudio más grande que hemos pintado hasta la fecha. El autor de la foto de referencia es Scott





**Fig. 31.** LÓPEZ GONZÁLEZ, Emilio.  
Proceso de entelado. Valencia. 2020.

Worldwide, fotógrafo experto en desnudo. Los materiales son, una brocha plana de cerda para las machas más generales y pinceles redondos también de cerda, de tamaños variados para ir construyendo y óleos marca *Titan*. El soporte se trata de un bastidor de madera de 2 centímetros de canto y 7 centímetros de ancho del listón, entelado con loneta e imprimado con Gesso por recomendación de Amparo Galbis, ya que en este caso la imprimación se aplicaba de forma vertical, por lo que una media creta habría fluido hacia abajo, creando así una zona alta con poca carga y una zona baja con demasiada carga de imprimación, debido a esto se utiliza a nuestro favor la viscosidad del Gesso que se puede aplicar en vertical, se le añade cierta carga de pigmento tierra sombra natural para dar un tono medio. El proceso de encaje del cuadro, también es una combinación de lo matérico-digital pero de forma diferente al proceso de encaje del mural, este encaje se basa en proyectar la imagen sobre la superficie del soporte para posteriormente dibujar las zonas importantes, utilizando un lápiz de color negro de variedad de los *polychromos* de la marca *Faber Castell*, esto es porque el color negro no refleja como lo haría un lápiz de grafito por lo que es mucho mejor para un encaje, es más no suelta casi nada de pigmento, sin embargo un grafito acaba por se molesto manchando todos los colores.



**Fig. 32.** LÓPEZ GONZÁLEZ, Emilio.  
Proceso pictórico de *Desconectando*.  
Valencia. 2021.

Posterior a esto se comienza a pintar de la manera más correcta, como se nos ha enseñado, es decir, de lo general a lo particular, manchado primero las zonas oscuras para aplicar los claros conforme nos vaya haciendo falta, pero ahora bien, esta fragmentación de la que hablamos divide por zonas el cuadro, lo que hacemos es delimitar una de esas zonas con cinta y tratarla como un trabajo individual, acabando esa zona por completo sin tocar las demás del cuadro con el fin de esperar a que seque, ya que posteriormente tendremos que aplicar cinta de reserva en la superficie pintada para delimitar la zona que tiene justo a su lado, teniendo en cuenta que de debe hacer color suficiente para todas las zonas que haga falta, y que la atmósfera no se nos escape, controlar el color general a pesar de crear de forma aislada y fragmentada el cuadro.

En el proceso pictórico nos hemos observado que las zonas más abstractas siempre se acaban convirtiendo en las más difíciles de representar, ya que no hay una idea figurativa que seguir, tan solo tienes como guía el color y las formas abstractas, por lo que se convierte en una pintura sensorial más que de análisis, de repente vemos colores que no veíamos, o quizás un color que

estabas estudiando desaparece, ya que la profundidad de inmersión en el color y las formas es muchísima y los ojos nos traicionan, aunque llegado el momento de la verdad siempre estamos en lo cierto, y todo se acaba arreglando.

Un problema, que hemos sufrido ha sido al observar las zonas en las que la luz no es incidente directamente en los objetos, se convierte en algo difícil de representar, tanto el color como los volúmenes, debido a que la luz que llega a esas partes es rebotada y difusa, por lo que no describe con certeza ni el color ni los volúmenes, y la necesidad de pararse a examinar lo que sucede en el modelo es mayor que en otras zonas donde la luz es más directa.



**Fig. 33.** LÓPEZ GONZÁLEZ, Emilio. *Niño pescador*. Benaguasil, Valencia. 2021.



Fig. 34. LÓPEZ GONZÁLEZ, Emilio. Duerme y Desconecta, Valencia. 2021.





**Fig. 35.** LÓPEZ GONZÁLEZ, Emilio. Fragmento de Duerme y Desconecta, Valencia. 2021.



**Fig. 36.** LÓPEZ GONZÁLEZ, Emilio. Fragmento de Duerme y Desconecta, Valencia. 2021.



**Fig. 37.** LÓPEZ GONZÁLEZ, Emilio. Proceso de Duerme y Desconecta, Valencia. 2021.



## 5. CONCLUSIONES

Durante la producción de este proyecto me he propuesto trabajar de la mejor manera los puntos que me he impuesto, intentando cumplir todos los objetivos, para una ejecución lo más ejemplar posible, analizando los artículos, relacionándolos con mi trabajo y trayendo un discurso diferente. Por supuesto con el apoyo de las influencias bibliográficas, que me han ayudado a llegar a la profundidad que esto requiere, además de tener el soporte teórico que me diera rigurosidad.

El estudio de estos artículos ha sido un punto de inflexión a la hora de abordar este trabajo, ya que dentro de ellos se encuentran las claves para dar forma al proyecto, y encontrar las relaciones con mi propuesta.

Lo que realmente importa del proyecto, es haber entendido que se puede aceptar a la muerte, a pesar de la gran punzada emocional que nos ocasiona pensar que realmente existe, lo que en definitiva quiere transmitir este proyecto es que si miramos a los ojos a la muerte siempre perdemos, pero hay momentos en los que nos podemos proteger con las lentes de lo digital para no cegarnos por esa idea, y aunque sea por un solo momento mirar a la muerte a los ojos y vencer el miedo que cargamos por naturaleza, a través de esta representación de muerte digital momentánea que es mi trabajo.

El resultado del trabajo me ha parecido muy satisfactorio, he podido comprender muchas facetas nuevas en mi pintura, tanto con el cuadro al óleo como con el mural, ya que los dos han sido experiencias que me han llevado al límite de mis capacidades como pintor, con lo que mi mano ha llegado a unos horizontes nuevos. La comprensión del color, de la forma, del volumen e incluso la visión espacial adquirida tras realizar el mural han llegado a un nuevo punto, más avanzado que en el que estaban con anterioridad.

Para finalizar, cabe destacar la mejora en cuanto a rigurosidad conceptual en la pintura que se ha alcanzado con este proyecto, creo que es un paso más hacia delante, algo que me servirá en el futuro para crear otros proyectos con la seriedad que necesaria. Ya acaba el grado y es hora de pasar la página de la carrera, para encontrar nuevas opciones, y quizás encontrar un nuevo discurso más allá de la muerte, quizás algo no tan doloroso, algo más agradable para el pensamiento, no sé de que tratará pero seguro que me sentiré tranquilo, por que en algún momento, durante el proceso de este proyecto he vencido a la muerte.

## 6.BIBLIOGRAFIA

AJO, P. *La estética del error en la edad digital*. en *Scribd*, Madrid, 2013.

BENJAMIN, W. *Obras*. Libro IV, vol. 1. Madrid: Editorial Abada. 2010.

BETANCOURT, M. *Critical Glitches and Glitch Art*. HZ Journal, 2014.

BOMBÍN, A. "Entrevista a Alejandro Bombín", *PAC Plataforma de Arte Contemporáneo*, <<https://www.plataformadeartecontemporaneo.com/pac/entrevista-a-alejandro-bombin/>>, 2019. [Consulta: 14 de mayo de 2021]

CALVO, F. *Pintura al desnudo*. Picasso, Dubuffet, de Kooning, Bacon, Saura. Bilbao: Fundación BBVA. 2001.

CARLO ARGAN, G. *El arte moderno*. Valencia. Editorial Fernando Torres. 1975.

CASTELLANO SAN JACINTO, T. "Al la caza del error. La destrucción de la imagen como práctica de creación" en *FEDRO, Revista de Estética y Teoría de las Artes*. Universidad de Zaragoza. 2016.

FOSTER, H. *El retorno de lo real*. Massachusetts Institute of Technology, Ediciones AKAL S. A. 2001.

GARCÍA PERERA, J. "La Herida y el píxel. La dematerialización del cuerpo humano en la era digital" *II Congreso Internacional de investigación en artes visuales ANIAV*, UPV. Valencia. 2015.

MENKMAN, R. "The glitch studies manifesto", en *Video Vortex Reader II: moving images beyond YouTube*. Edición: Lovink G. y Sommers Miles R. (eds). Amsterdam: *Institute of Network Cultures*. 2011.

MESTRE, J. *Nunca los lejos estuvieron tan cerca*. Catalogo de la exposición en la Sala 30: MACVAC. Castellón. 2018.

MORADI, I. "Pure Glitch" en *Glitch Aesthetics*, Edición: University of Huddersfield, Reino Unido. 2004.

PANTONE, F. *Biography*. en <<https://www.felipepantone.com/biography>>. [Consulta: 20 de mayo de 2021].

SAATCHI GALLERY. (Li Songsong, <[https://www.saatchigallery.com/artist/li\\_songsong](https://www.saatchigallery.com/artist/li_songsong)> , 2015. [Consulta: 13 de Mayo de 2021]

